

УДК 130.2:392.1(477)

Ярослава Левчук

ТРАДИЦІЙНІ УКРАЇНСЬКІ ДИТЯЧІ ІГРИ ЯК ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ КОГНІТИВНОЇ КУЛЬТУРОЛОГІЇ

Анотація. Статтю присвячено феномену української народної гри та іграшки, проаналізовано функціональні особливості української народної дитячої ігрової культури як рушія пізнавальної діяльності дитини.

Ключові слова: когнітивні властивості, традиційна субкультура, гра.

Аннотация. Статья посвящена феномену украинской народной игры и игрушки, проанализированы функциональные особенности украинской народной детской

игровой культуры как движущей силы познавательной деятельности ребенка.

Ключевые слова: когнитивные свойства, традиционная субкультура, игра.

Summary. The article is devoted to the researches of the phenomenon of the Ukrainian folk games and toys. The functional peculiarities of Ukrainian folk children's playing culture are observed.

Key words: cognitive features, traditional subculture, game.

Актуальність. Сучасні дослідники гри та іграшки дедалі частіше висловлюють думку, що відродження традиційних народних ігор вкрай необхідне для успішного розвитку особистості, формування її належності до певної культурної спільноти.

Беручи участь в опитуванні й відповідаючи на запитання “У що ти любиш гратися?”, більшість сучасних дітей (від 4 до 10 років) назвали рухливі ігри: у квача, хованки, баби-куці, рибалку і рибку, чорта і фарби, але не всі могли сформулювати правила гри, визначити її значеннєвий стрижень. Частина опитаних взагалі не могла згадати жодної гри, деякі назвали комп’ютерні ігри, чверть дітей замість гри назвали іграшки (машинки, трансформери, Барбі). На жаль, у дитячих відповідях майже не згадувалися неодмінні складові гри в гурті: лічилки, заклички, пісеньки й інші жанри дитячого фольклору, які зберігалися в дитячій субкультурі протягом століть завдяки комунікації між поколіннями. Зараз дитина живе у світі, на перший погляд, набагато різноманітнішому, ніж її однолітки двісті, сто й навіть тридцять років тому. Проте мішанина, а часто надмір кольорів, звуків, форм заповнюють простір для творчості, роблячи непотрібними фантазування, вигадку, власну творчість. Тим часом, ігрові форми традиційної дитячої субкультури не лише зрозумілі й цікаві для сучасних дітей, а й можуть функціонувати як дієві когнітивні моделі розвитку особистості.

Мета статті — проаналізувати історію дослідження когнітивних особливостей традиційних українських дитячих ігор, розглянути можливості та форми їх застосування в сучасній українській дитячій субкультурі.

Основний зміст. Весь спектр зацікавлення і розвитку дитини може бути реалізований у ігрових формах традиційної української дитячої субкультури. Гра й іграшка як її похідна, на думку вчених, найважливіша складова будь-якої культури, за допомогою якої визначається стан сучасної культури (цивілізації), напрямок руху: до процвітання чи деградації, взаєморозуміння чи відчуження. За допомогою гри дитина опановує час і простір, сприймає суть людських стосунків. За В. Абраменковою, це також засіб масової інформації, в

якому зафіксовані основні тенденції впливу на свідомість і поведінку людини, способи та засоби її виховання [1, 3].

Ключовою ознакою дитячої субкультури є її ігрове наповнення, у теорії Л. Виготського категорії “дитинство” і “гра” невіддільні. Все життя дитини — гра, вона є її життєвою енергією, засобом входження у світ, інструментом його пізнання та освоєння. На переконання Й. Гейзінги, гра — це першооснова мистецтва, функціональна його організація. Дослідник трактує гру як дію з певними образами, як своєрідне “пере-образування” дійсності, перетворення реальності на образи і саме в цьому вбачає важливе значення гри як чинника культури [3, 11]. Важливою особливістю гри є її невимушеність — неможливо змусити гратися, це вільна діяльність, природний процес. Гра є формою організації середовища, джерелом певного локального ладу, який базується на правилах, що діють у певний відтинок часу на означеному просторі (локальність гри).

Як зауважив російський дослідник XIX ст. Є. Покровський, гра поступово зумовлює визнання дитиною причин, зв’язків і наслідків усіх явищ, які вона спостерігала або сама навмисно “зрежисувала” за допомогою своїх іграшок або ігор [16, 30]. На думку Ж. Піаже, діти повинні взаємодіяти із середовищем, щоб розвиватися, але нові когнітивні структури будують саме вони, а не постачає зовнішнє середовище [15, 67]. В такий спосіб забезпечується зв’язок традиційного і нового. У сучасному світі гра давно вийшла за межі дитячого середовища і застосовується як ефективний спосіб набуття нових знань і навичок.

Пошук нового у старому, тобто дієвих пізнавальних і соціалізаційних механізмів у традиційній ігровій культурі, зумовлює потребу визначити міру *дослідженості* зазначеної *проблематики*.

Традиційні дитячі ігри записувалися і аналізувалися українськими вченими від другої половини XIX ст. За порівняно короткий час були записані дитячі ігри майже з усієї території України. Першими були поодинокі записи дитячих ігор у фольклорних та етнографічних розвідках К. Сементовського, М. Максимовича, А. Свидницького, М. Лисенка, С. Ісаєви-

ча. Чималий матеріал про ігри містять “Труды этнографическо-статистической экспедиции в Западно-русский край” П. Чубинського. Серед найповніших публікацій з докладним описом і спробою класифікації варто назвати збірку П. Іванова “Игры крестьянских детей в Купянском уезде”, яка містила 95 зразків ігор лише з одного повіту Харківської губернії. Упорядник поділив їх на 11 розділів, засновуючись на принципах: а) наявності того чи іншого знаряддя у грі — м’яча, ножа, палиці (групи А — Д); б) основного сюжету — крадіжка, купівля-продаж, небо, пекло (групи Е, Ж, Й); в) спортивного змісту — “Квач”, “Ворон”, “Горю — дуба” (З, І); г) окремим розділом подано ігри з діалогами, приспівками, піснями (К). До групи К були зараховані й такі ігри, що, побутуючи серед дітей, остаточно не втратили зв’язку з дівочими веснянками й у яких пісня посідала чільне місце в сценарії гри. Подано короткі зауваження щодо ігор, у яких діти наслідують дорослих, їхні соціально-статеві ролі [9].

Автор передмови до збірки М. Сумцов, подаючи бібліографію питання, зазначає, що у збірниках “парубоцьких та дівочих пісень та ігор... ігри важко розділити точно за віком учасників, і в числі парубоцьких та дівочих ігор часто зустрічаються дитячі” [9, 5]. Значним доповненням до збірки були лічилки до гри у “кузьмарки” — піжмурки. Докладний опис, варіанти вміщених зразків, вичерпний коментар надає цій праці значної наукової ваги.

Крім вищезгаданих матеріалів з Херсонщини, “Киевская старина” надала свої сторінки для ще кількох публікацій. Автор збірки “Малорусские народные игры окрестностей Переяслава” (1887) С. Ісаєвич зауважив світоглядний компонент впливу гри на дитину, адже, крім гігієнічного значення ігор як універсальної гімнастики, тут важливий і виховний момент. Завдяки іграм у природний спосіб формується почуття обов’язку, взаємодопомоги, дружби. В іграх корегується характер, вправляється воля, формуються лідерські риси тих дітей, котрих інші привчаються слухатися з дитинства і за якими піде громада. Упорядковуючи чималий зібраний матеріал, С. Ісаєвич поділив його на чотири групи: І. “Ігри

в м’яч” (9), ІІ. “Ігри в карти” (17), ІІІ. “Палиці і кості” (15), ІV. “Збірна дружина” (23). ІV розділ у край строкатий і вмістив усі ті зразки, які не вкладалися в попередні розділи. Тут трапляються ігри-жарти, індивідуальні забави, забави для двох (“Коромисло”, “Ріпка”) чи багатьох осіб (“Мала куча”, “Сухий вовк”, “Тісна баба”) та ін. [10].

Широко використав український матеріал у фундаментальній праці “Детские игры, преимущественно русские” Є. Покровський. Він охопив значне коло питань, заглибився в історію побутування ігор у давніх та сучасних народів, провів паралелі, порівняв твори, залучивши величезну кількість джерел і відомостей. Автор як дитячий лікар фахово наголошує на значенні ігор для фізичного й розумового розвитку дитини. В книзі йдеться про гру взагалі й дитячі ігри зокрема, про перші потреби і перші спроби дитини досягнути навколишній світ. Подано це явище багатовекторно і в розвитку: проаналізовано процеси наслідування, експерименту, творчості. Наявні паралелі з іншими культурами епохи середньовіччя і пізніших часів, висвітлене їх значення в етнографії, археології та антропології. Є. Покровський оцінює феномен гри з позицій фізіології, психології, педагогіки та гігієни, пропонує свій погляд на необхідність заохочення розвитку дитячих ігор. Докладно описані жеребкування і покарання, матеріальна ігрова культура: іграшки дітей різного віку, їх значення для дитини, матеріали і фарби, способи гри, її походження. Наведено оцінку іграшок різними мислителями і педагогами, опис зимових і хатніх ігор. Український матеріал у збірнику Є. Покровського представлений варіантами не лише з України, а й з територій українсько-російського етнічного порубіжжя, а також місцевостей, пов’язаних з історичними міграціями українців (Курська, Воронежська губернії, Кубань) [16]. Його наукові знахідки перегукувалися з українськими та становили найближчий контекст розвитку українського дитинознавства.

У 1901 р. у “Киевской Старине” була оприлюднена “Программа для собирания коллекций детских игрушек и материалов по детским играм и забавам” [18], яка зумовила пиль-

нішу увагу дослідників до цього явища і появу в друці кількох розвідок, присвячених дитячій грі, — зокрема, коротенької статті П. П. (Понятенко П.) “Некоторые детские игры в Маяках Херсонской губернии” і масштабнішої праці Марка Федоровича Грушевського “Дитячі забавки та гри усякі. Зібрані по Чигиринщині Київської губернії Мр. Г.”, в якій вміщено близько 50 ігор і забав з Черкащини [7]. Вони подані у віковій послідовності відповідно до здатностей дитини гратися іграшкою або й виготовити її. Ця збірка подає широкий спектр засобів розвитку дитячого просторового мислення, тактильної чутливості, почуття кольору, ритму, матеріалу. Вона відкрила в українській етнографії епоху осмислення дитячої іграшки й загалом дитячої субкультури та підвалин майбутнього світогляду.

Кожна гра чи іграшка, віднайдена й описана М. Ф. Грушевським, вирішувала якусь проблему зростання, відтворювала стадії розвитку людства і людини (стрелька, возик, ральце тощо), спонукала до винахідництва. Хоча діти здебільшого запозичують технічні ідеї в дорослих, можливий і зворотний процес — часом ігри використовувалися як модель для винаходів людства, зокрема в галузі механіки; йдеться про такі іграшки, як млинки, гойдалки, крутилка. М. Ф. Грушевський нерідко закінчує описи способу виготовлення іграшки запевненням, що дітей тишив сам процес творення не менше, ніж процес гри.

Сучасний дослідник української народної іграшки О. Найден переконаний, що для дітей, які перебувають на межі між раннім і середнім розвитком, народні ігри та іграшки допомагають віднаходити образні відповідники між реально-конкретним та умовно-узагальненим, осягати світ предметних реалій через пластично доцільні та дотично-комфортні форми [13, 20]. Найчастіше іграшки діти робили гуртом, де актуальними були спільний досвід, співпраця, спільне бачення проблеми й колективний пошук способів її вирішення. Дитина вчилася бачити світ як майстерню для своєї праці і співпраці, навчалася законів такого співіснування. Фактично виготовляючи іграшку, дитина грається в майстра.

Аналізуючи специфіку іграшкової куль-

тури, О. Найден зауважує: “В дитинстві людства освоєння простору навколишнього середовища відбувалося шляхом створення найпростіших (“примітивних”) лаконічно-компактних форм із найбільш доступних природних матеріалів... Спілкуючись з народною іграшкою через зір і дотик, іноді й через смак, дитина збагачується загальнолюдським, національним та місцевим досвідом художньо-естетичної та доцільної організації матеріалу, а через нього — організації навколишнього життєвого простору” [13, 6].

У грі набувається здатність до співпраці та співтворчості (за допомогою абстрактних форм втілення соціальних колізій). У М. Ф. Грушевського читаємо: “...дівчинка, як ляльки нема — оцваночок буде в заполі колхати, — хлопчик з палички ножики зробить і буде носитися. До чого яка чия врода. Чия кому стать” [7, 60]. Дитина в грі поєднує реальність і фантазію, моделює уявний світ, тренує фізичні і душевні ресурси, мову, мислення, стає цілеспрямованою, вчиться приймати рішення і керувати своїми почуттями, увагою. В ігровій ситуації дитину легше виховувати, розвивати в ній самоповагу, здібності, зміцнювати духовні контакти з нею, створювати можливості дозрівання власного “Я”.

Основною одиницею гри на думку видатного російського ученого-психолога Д. Ельконіна є уявна ситуація, коли дитина обирає ролі інших людей і реалізує типові для них дії і стосунки в особливих ігрових умовах [8, 110]. Витворення дитиною такої уявної ситуації описує М. Ф. Грушевський: “Як тільки в сім’ї чи у селі стається щось не щоденне: москалі увійдуть, хтось женитися чи виходити заміж не хоче, а батьки змушують, — то в це діти будуть гратися. Котресь буде так само щось розказувати, передражняючи й по-стать, і слова, і голос того, за кого воно каже, а часом і палички, якими бавляться, називають іменням тих людей: “Оце, бач, Явтусю, з ріжками паличка, оце буде молода у вінку, оце й молодий, їде її сватати, а вона, ба, як тіка од нього (паличка якраз скотилася з горбка). А оце батьки її лають. А оце його корови, ті, що мати казали!” [6, 72]. М. Ф. Грушевський, описуючи гру ляльками, акцентує увагу на

тому, що типовим сценарієм цієї гри є весілля, тому найчастіше ляльки виготовлялися як весільні персонажі. Сценарії цих дитячих ігор стійкі й не виходять з репертуару століттями, а лише адаптуються до умов реального життя.

У komponуванні альтернативи й тенденції закладено потенції розвитку дитячої свідомості. Дитина в такий спосіб розширює світ можливого, порушуючи межі реальності, переграючи різні ролі, перебираючи варіанти, критично осмислюючи явища і відкидаючи неприйнятне для неї. Виконуючи запропоновані грою ролі (позитивні і негативні), маючи можливість критично їх оцінювати, дитина вчиться мислити альтернативно, застосовувати механізми протистояння або наслідування.

Дитячі ігри містять релігійні сюжети (Адам і Єва по раю ходили) [4, 363], природні колізії (“Яструб і курчата” [4, 121], “У повінь” [4, 406]), професійні та статево-вікові ролі (шевчик шие черевики і танцює в них [4, 366]; хтось із гравців — бондар, а всі інші — клепки, які він клепає [4, 393]; сліпі подорожують [4, 397]; підкрадаються козаки-розбійники [4, 401]; ще грають у муляра [4, 406], у чаклуна [4, 407], у нещасний ополоник [4, 386], у глуху бабу [4, 410]); переграються задалегідь неможливі ситуації — Маринку продають на базарі [4, 367]; створюються метафоричні образи — діти носять сміх у міху. (Мимоволі згадується головний герой казки В. Симоненка “Цар Плаксі́й та Лоскотон”). Сама гра “Ніс міх, у міху сміх” або “У сміх” містить потужний світоглядний механізм вибудови системи координат. Відбувається це так. Усі стають у ряд або в коло (чітка символічна геометризація простору), а той, хто, за лічилкою, лишився осторонь, підходить до крайнього й питає, показуючи на схід: “А що то таке?”. “Рай”, — відповідає крайній. “А що то?” — питає, показуючи на захід. “Пекло”. — “Вгорі що?” — “Небо”. — “А в землі що?” — “Хлівець”. — “А в хлівці?” — “Кабанець”. Закінчується діалог розповіддю про те, що чоловік, який ішов по драбині, ніс мішок із сміхом, розповідаються різні кумедні історії, крайнього лоскочуть і спонукають розсміятися. Якщо він розсміється — відступає на захід (у пекло), якщо ні — на схід (у рай). Коли гравець, котрий запитує,

обійде всіх і вони розділяться на дві групи, то на землі палицею проводиться межа і дві команди, взявшись за кінці палиці, перетягують її. Залежно від того, чия команда перетягне, всі переходять чи до пекла, чи до раю [4, 386]. Є також окремі ігри “У землю” і “У неба” [4, 386]. Небо і земля, пекло і рай є смисловими маркерами простору світу та антисвіту, перехід з одного до іншого відбувається у часових межах однієї гри кілька разів. Окрім того, тут також відбувається трансформація пікових життєвих явищ у просторі дитячої субкультури. Хоча в описаній грі безпосередньої вказівки на смерть немає, простір поділяється відповідно до засадничих смислових констант-антиномій цієї події. У таких іграх наявні адаптаційні когнітивні механізми асиміляції та акомодатії, досліджувані Ж. Піаже. У так званих символічних іграх переважає процес когнітивної асиміляції, коли об’єкти гри повністю підкорюються дитячій уяві. Якщо ж акомодатія переважає, то гра набуває форми імітації. На найвищому рівні когнітивного розвитку процеси акомодатії й асиміляції різнозначні. Попри те, що таку рівновагу втримати важко, вона, на думку Ж. Піаже, існує на всіх рівнях розвитку інтелекту: від ранніх стадій до наукового мислення [15, 23]. У грі налагоджувався баланс різного рівня мислення, молодші діти були спочатку спостерігачами, а потім ставали активними учасниками гри, випробовували себе у простіших і складніших ролях, в імпровізованих діалогах.

Улітку 1901 р. Михайло Русов під час експедиції на Полтавщину уклав збірку дитячих ігор з докладним описом процесу кожної гри, учасників та їх ролей, етнографічного та соціального контексту [14, 190—211]. Всі записи згруповані за статтю та ігровим приладдям. До дівчачих ігор зараховано здебільшого хороводи з танцями, піснями і діалогами. До групи хлопчачих ігор увійшли ігри з м’ячем, палицями та іншими дерев’яними предметами, гудзиками і картузами, до спільних ігор — змагальні, наслідувальні, ігри-діалоги.

Праця М. Русова порівняно недавно стала доступною широкому загалу дослідників у виданні “Діти, дитинство, дитяча субкультура” [14] та була проаналізована в дослідженнях

М. Гримич “Дитяча субкультура як моделююча система” [14, 175—189] та Н. Аксьонової “Ініціація через гру” [14, 160—164].

Чимало з традиційних дитячих ігор, записаних на межі ХІХ—ХХ ст. М. Русовим, Н. Заглодою та іншими збирачами, не містять незнайомих сучасній дитині реалій, приваблює своїм динамізмом, сюжетом, можливістю позмагатися. Частина цих ігор побутувала в міській дитячій субкультурі ще у 1980-х роках, (в сільському дитячому середовищі побутує і досі).

“Бідність винахідлива, — згадує про дитинство у 1930—1940-х роках на Донеччині академік НАН України Іван Дзюба. — Не було в нас ніяких фабричних ляльок чи мудрованих “казенних” ігор, але були земля під ногами, простір навколо, гуляща свобода (у вільні від праці години) — й уява. Та й у праці розважалися. Найнудніше діло — пасти корови. Та коли нас гурт — уже гра: довга лоза. Запальна гра! А вдома — скраклі (те, що по-російському зветься “городки”). Звичайно, саморобні, напіляні з гілляччя. “Фігури” ставили посеред вулиці, “битки” аж свистіли в повітрі... Неабиякої віртуозності вимагало вміння ганяти колесо — обідок з невеличкою бочки чи ще щось — за допомогою товстого металевого дрота з “ручкою”-гніздечком: хто довше ганятиме вулицею (непросто втримати його рівновагу на горбках і ямках)” [5, 56].

На жаль, сучасні міські діти часто не мають можливості погратися гуртом через відсутність простору і часу для тривалої гри, окрім того, вони потребують інформаційного та організаційного керівництва. Часто міські діти збагачують свій ігровий досвід у селі, тим самим сільська дитяча субкультура знову живить міську. Традиційні ігри широко популяризуються на дитячих майданчиках етнофестивалів (“Трипільське коло”, “Країна мрій”, “Орелі”, “Жнива” у Пирогові та ін.), деякі складові традиційної української дитячої субкультури використовуються батьками і вихователями в розвитку дітей дошкільного віку.

Автором статті у співпраці з канд. соц. наук М. Наумовою розроблено анкету-питальник і розпочато дослідження щодо сприйняття до-

рослими і дітьми традиційної народної культури, зокрема ігор. Попередні дані за цим дослідженням, а також аналіз існуючих практик застосування дитячих ігор у вихованні дітей в родинах, навчальних закладах, на різноманітних мистецьких заходах дають достатньо матеріалу для певних узагальнень щодо можливості і способів використання традиційних ігор і розваг в житті сучасних дітей, а саме: 1. Насамперед потрібні особи (не обов'язково дорослі), обізнані з правилами і способом гри та здатні пояснити їх дітям. 2. Практика за свідчує, що для дітей немає бар'єру, ні культурного, ні лексичного, ні поняттєвого. Діти залюбки граються в ці ігри, вони для них прості й цікаві. 3. На відміну від героїв сучасної маскультури, здебільшого налаштованих на знищення, хай навіть ворогів, у традиційних іграх панують творці, створюється простір для соціалізації дитини, надається можливість відчувати себе в ролі володаря природних сил. Дитина має змогу відтворити у грі родинні, соціальні колізії. Аналіз виявив ще одну важливу тенденцію: у групі ігор, пов'язаних з народним календарем, дорослими часто перебільшується роль етнографічного елементу гри, її стосунок до народного календаря. Через це втрачається невимушеність, імпровізація і гра перетворюється на виставу, позбуваючись частини своїх властивостей.

Висновки. Українські фольклористи та етнографи ще у середині ХІХ ст. звернули увагу на прояви дитячої субкультури як на матеріал, вартий фіксації й аналізу. Численні результати їхніх пошуків у цьому напрямі публікувалися здебільшого в періодиці, такій як “Киевская старина”, “Этнографическое обозрение”, “Матеріали до українсько-руської етнології”, а також у регіональній пресі.

Безсумнівний когнітивний потенціал народних дитячих ігор є підставою для широкої екстраполяції їх до сучасної дитячої субкультури. Поле діяльності дитини в традиційному суспільстві постійно спрямовувало її на шлях вдосконалення, накопичення інформації про все, що відбувалося навколо. Від народження щоденний досвід дитини екстраполювався на її майбутнє. З раннього дитинства заохочувалося різноманітне майстрування, констру-

ювання навколишнього простору, вивчення його властивостей, щоб надалі мати чітку систему взаємодії з природою на користь собі й не на шкоду їй. Ігри, іграшки, фольклор — артефакти цієї взаємодії, сформульований задалегідь власний досвід, що накладався на досвід попередніх поколінь. Ігрові механізми є потужними рушіями існування дитячої субкультури, українська народна культура містить значний запас створення і функціонування цих механізмів. Широкий асортимент народних іграшок забезпечував потребу

дитини у грі з предметом від того часу, коли вона навчається тримати щось у руці й до майже невлітимої межі між грою і роботою у підлітковому віці. Відоме твердження, що гра — це репетиція життя, вповні можна застосувати й до явища української іграшки та гри. Але, окрім іграшкових предметів побуту та знарядь праці, народна гра надавала чимало простору для творчості й винахідництва, забезпечуючи цим внутрішню динаміку дитячої субкультури та готуючи ґрунт для такої динаміки у культурі дорослих.

Примітки:

¹ Наш сучасник, видатний педагог, учитель фізики О. Шапіро, твердить, що ці іграшки сприяли інтуїтивному усвідомленню елементарних фізичних закономірностей. На його думку, їх сьо-

годні можна використовувати на уроках фізики — це, власне, початки технічного поступу людства, історія винахідництва на Україні (млинки, сприса, праша, вуркало, повітряний змій).

Література:

1. *Абраменкова В. В.* Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре / В. В. Абраменкова. — М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Издательство НПО "Модек", 2000. — 416 с.
2. *Выготский Л. С.* Воображение и творчество в детском возрасте. Психол. очерк/ Л. С. Выготский. — 3-е изд. — М.: Промсвещение, 1991. — 93 с.: ил.
3. *Гейзінга Й.* Homo ludens / Й. Гейзінга; пер. з англ. О. Мокровольського. — К.: Основи, 1994. — 250 с.
4. Дзига. Українські дитячі й молодечі народні ігри та розваги. — Харків: Друк, 1999. — 528 с.
5. *Дзюба Іван.* Не окремо взяте життя / Іван Дзюба; післямова Миколи Жулинського. — К.: Либідь, 2013. — 760 с.; іл.
6. Дитина в звичаях і віруваннях українського народу. Матеріали з полуденної Київщини. Зібрав Мр. Г. Обробив др. З. Кузеля // Матеріали до українсько-руської етнології. — Львів: З друкарні Наук. т-ва імені Шевченка, 1907. — Т. 9. — 143 с.
7. Дитячі забавки та гри усякі. Зібрані по Чигиринщині Київської губернії Мр. Г. // Киевская Старина. — 1904. — № 7–9. — С. 51–105.
8. *Эльконин Д. Б.* Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М.: Государственный издательский центр "Владос", 1999. — 359 с.
9. Игры крестьянских детей въ Купянском уезде. Собрал П. Иванов. (С предисловием проф. Н. Ф. Сумцова). — Харьков: Типография К. Счасни, 1889. — 81, II с.
10. *Исаевич С. Н.* Малорусские народные игры окрестностей Переяслава / С. Н. Исаевич; передмова В. Горленка. — С. 451–454 // КС. — 1887. — № 6–7. — С. 441–486.
11. *Лисенко М.* Молодощі. Збірник танків та веснянок (Гри весняні, дитячі, дівочі, жіночі й мішані) / М. Лисенко. — К., 1875. — 224 с.
12. *Максимович М. А.* Дні та місяці українського селянина / М. А. Максимович. — К.: Обереги, 2002. — 187 с.
13. *Найден О.* Українська народна іграшка / О. Найден. — К.: "Артек", 1999. — 252 с.: іл.
14. Народна культура українців: життєвий цикл людини. Т. 1. Діти, дитинство, дитяча субкультура. — К.: "Дуліби", 2008. — 400 с.
15. *Пиаже Ж.* О механизмах ассимиляции и аккомодации / Ж. Пиаже // Психологическая наука и образование. — 1998. — № 1. — С. 22–26.
16. *Покровский Е. А.* Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной) / Е. А. Покровский. — СПб.: Историческое наследие, 1994. — 387 с.
17. *П. П.* Некоторые детские игры в Маяках Херсонской губернии / П. Понятенко // КС. — 1902. — № 9. — С. 401–407.
18. Програма для збирання колекцій дитячих іграшок і матеріалів по дитячим іграм та забавам // КС. — 1901. — № 7–8. — С. 13–15.
19. *Свидницький А.* Великдень у подолян / А. Свидницький // Основа. — 1861. — № 11–12. — С. 43–71.
20. *Сементовский К. М.* Замечания о праздниках у малороссиян. (3 доповненнями та зауваженнями Срезневського, Костомарова та Метлинського) / К. М. Сементовский // Маяк. — 1843. — Т. 11. — С. 37–54.
21. Труды этнографическо-статистической экспедиции в Западнорусский край, снаряженной Императорским Русским географическим обществом. — Юго-Западный отдел. Материалы и исследования, собранные д. чл. П. П. Чубинским. — СПб., 1877. — Т. 4. — XXX+713 с. — Приложение: С. 45.